

Pracownia wolnego wyboru - artystyczna - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pracownia wolnego wyboru - artystyczna
Kod przedmiotu	03.0-WA-AWP-PART-Ć-S14_pNadGen8D10W
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Architektura wnętrz
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Piotr Czech

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Samodzielne, poszerzanie świadomości pojęcia plakatu, będącego komunikatem, „skrótem myślowym” oraz sposobem na wyrażanie idei, opinii i określonego światopoglądu. Zdobycie umiejętności różnorodnych form przygotowania plakatu: dla działalności komercyjnej, kulturalnej, społecznej jak i indywidualnej kreacji artystycznej. Kreowanie zdolności syntezyw plakacie oraz elementu zaskoczenia i kojarzenia. Kształtowanie praktycznych umiejętności formułowania i wyrażania treści w ilustracji w różnych obszarach wykorzystania (ilustracja artystyczna lub na potrzeby publikacji). Orientacja w nowych trendach związanych z plakatem oraz ilustracją. Projektowanie opakowań, dopasowane wysokiego poziomu grafiki do kształtu oraz dążenie do spójności i czytelności poszczególnych elementów. Uzyskanie wysokiego poziomu artystycznego w projektowaniu zarówno plakatów jak i ilustracji, który uwzględnia indywidualne predyspozycje studentów. Świadomość wykorzystywanego znaku, typografii oraz koloru w komponowniu. Kreowanie indywidualnych postaw w tym obszarze ma na celu uzyskanie jak najciekawszych efektów w twórczości artystycznej studenta oraz poszerzanie jego wrażliwości estetycznej oraz umiejętności samodzielnego i efektywnego wdrażania projektów graficznych.

Wymagania wstępne

Zaawansowana umiejętność obsługi komputera. Obsługa programów graficznych Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign), Corel Draw, Fontlab Studio. Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu projektowania graficznego, Znajomość historii grafiki projektowej.

Zakres tematyczny

Ćwiczenia w zakresie przedmiotu obejmują projektowanie komunikatu wizualnego w obrębie plakatu, ilustracji, opakowań – kształtowanie umiejętności syntetycznego i analitycznego myślenia w kreowaniu koncepcji graficznych, zdolności interpretacyjnych oraz warsztatu, który pozwala na samodzielne oraz kreatywne rozwiązywanie problemów projektowych.

Metody kształcenia

Ćwiczenia realizowane są w oparciu o konsultacje zapoczątkowane koncepcjami szkicowymi (manualnymi) aż po gotowe realizacje (tematy do wyboru – treści programowe) w adekwatnym oprogramowaniu graficznym w które wyposażona jest pracownia komputerowa. Indywidualne konsultacje pozwalają na wypracowaniu właściwych i samodzielnych decyzji projektowych. Studenci przygotowują również materiały i pracują samodzielnie poza pracownią. Zajęcia poparte są materiałami wizualnymi, pokazami oraz krótkimi wykładami dotyczącymi współczesnych zagadnień projektowania, plakatu oraz ilustracji z odniesieniami do źródeł www oraz dyskusjami w tym obszarze. Studenci zobowiązani są do bieżącego zapoznawania się z aktualnymi propozycjami z zakresu czasopism i literatury oraz stron www.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego i artystycznego w wybranych obszarach działalności projektowej i plastycznej, świadomie posługiwać się właściwą techniką w trakcie realizacji prac projektowych i artystycznych. Zna procesy technologiczne konieczne do realizacji prac projektowych i artystycznych. Potrafi zastosować technologie konieczne do realizacji prac projektowych i artystycznych. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie do realizacji i projektowania własnych prac projektowych i artystycznych. Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji projektowych i artystycznych. Umie tworzyć zróżnicowane stylistycznie koncepcje projektowe i artystyczne wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności. Posiada umiejętność wykorzystywania różnych źródeł dotyczących zagadnień szczegółowych na temat wybranych dziedzin twórczości projektowej i plastycznej. Ma umiejętności językowe w zakresie grafiki i dziedzin pokrewnych zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	• K_U01 • K_U03 • K_U08 • K_U09 • K_U10 • K_U11 • K_U14 • K_U21 • K_U25 • K_U26	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • konsultacje indywidualne praca w zespole	• Ćwiczenia
Ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych i artystycznych związanych z kierunkiem architektura wnętrz i wybraną specjalnością. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych architekturze wnętrz dyscyplin projektowych i artystycznych. Zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych (grafiki projektowej). Jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym kierunkiem studiów - architekturą wnętrz i wybraną specjalnością projektową (grafika projektowa).	• K_W01 • K_W02 • K_W03 • K_W04 • K_W08	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia
Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów. Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą twórczą. Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego.	• K_K01 • K_K05 • K_K08 • K_K12	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Zaliczenie z oceną.

Ćwiczenia – na ocenę z ćwiczeń składają się wyniki osiągnięte w ramach konsultacji indywidualnych projektów (**80%**) oraz aktywność na zajęciach (**20%**).

Obowiązkowa obecność na zajęciach. Realizacja wyznaczonych ilościowo ćwiczeń w obszarze semestru (roku) z możliwością wyboru z pełnego zakresu propozycji.

Przygotowanie prac do wydruku: pliki **.pdf** , **druk zrealizowanych prac**. Przesłanie w formie cyfrowych „wglądówek” zrealizowanych zadań.

Literatura podstawowa

1. Bringhurst Robert, Elementarz stylu w typografii, Design Plus, Kraków 2007
2. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
3. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
4. Mitchel Michael, Wightman Susan, Typografia książki – podręcznik projektanta, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2012
5. Noordzij Gerrit, Kreska Teoria pisma, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2014
6. Twemlow Alice, Czemu służy grafika użytkowa, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006
7. Tschichold Jan, Nowa Typografia _ Faksimile najważniejszej książki o typografii wydanej w XX w. (Berlin 1928), Wydawnictwo Recto Verso, Łódź 2011

Literatura uzupełniająca

1. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
2. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie graficzne w Polsce, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2010
3. Ryson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
4. Rolka Magdalena, Praktyczny Poradnik Młodego Projektanta (Wywiady z polskimi projektantami graficznymi), Wydawnictwo Brambła, Warszawa 2014
5. Shaughanessy Adrian, Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2012
6. Tomaszewski Andrzej, Architektura książki, Wydawnictwo COBRPP, Warszawa 2011
7. Wicha Marcin, Jak przestałem kochać design, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2015

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Joanna Legierska-Dutczak (ostatnia modyfikacja: 29-04-2017 13:16)